Ulich

MARZO 20

SILVA 17 (91) 559 16 02
28004 MADRID

NOTICIAS · NOTICIAS · NOTICIAS · NOTICIAS · NOTICI

U.S.A.

ULTIMA HORA

Debido a la extensión de algunos de los textos de este número, nos hemos visto obligados a suprimir la sección de NOTICIAS, pero no queríamos dejar de comunicar un hecho reciente que, a buen seguro, tendrá importantes repercusiones en los próximos meses:

▪ Según informa la revista AMAZING HEROES en su número 199, correspondiente a Febrero de este año, **Todd McFarlane**, **Rob Liefeld**, **Jim Lee**, **Erik Larsen**, **Marc Silvestri**, **Whilce Portacio** y **Jim Valentino** han decidido abandonar Marvel Comics para formar su propia editorial, Image, al amparo de Malibu Comics. **McFarlane**, erigido -al parecer- en cabecilla y portavoz del grupo, revela en sus declaraciones que comunicaron sus intenciones al Presidente de Marvel Comics Group en Diciembre del año pasado, y que el motivo de este éxodo masivo es, lógicamente, huir del sistema de explotación creativa y económica que se practica en Marvel. El trasvase de autores será obligatoriamente progresivo, pues muchos de ellos habrán de esperar a cumplir sus contratos con Marvel, pero una vez efectuado será definitivo, dedicándose a trabajar en exclusiva para Image. Aparte de la colección YOUNGBLOOD, de **Rob Liefeld**, que ya venía anunciándose meses atrás, el primer título de la nueva editorial será SPAWN, de **Todd McFarlane**; el número uno, cuya aparición está prevista para Mayo, incluirá además algunos *pin-ups* de **George Perez**. **McFarlane** ha comunicado también su intención de contar próximamente con el mismísimo **Jack Kirby**.

La incógnita radica en cómo llenará Marvel los huecos que esto va a provocar en sus colecciones punteras, ahora que deben prescindir de la práctica totalidad de sus estrellas.

EDITORIAL

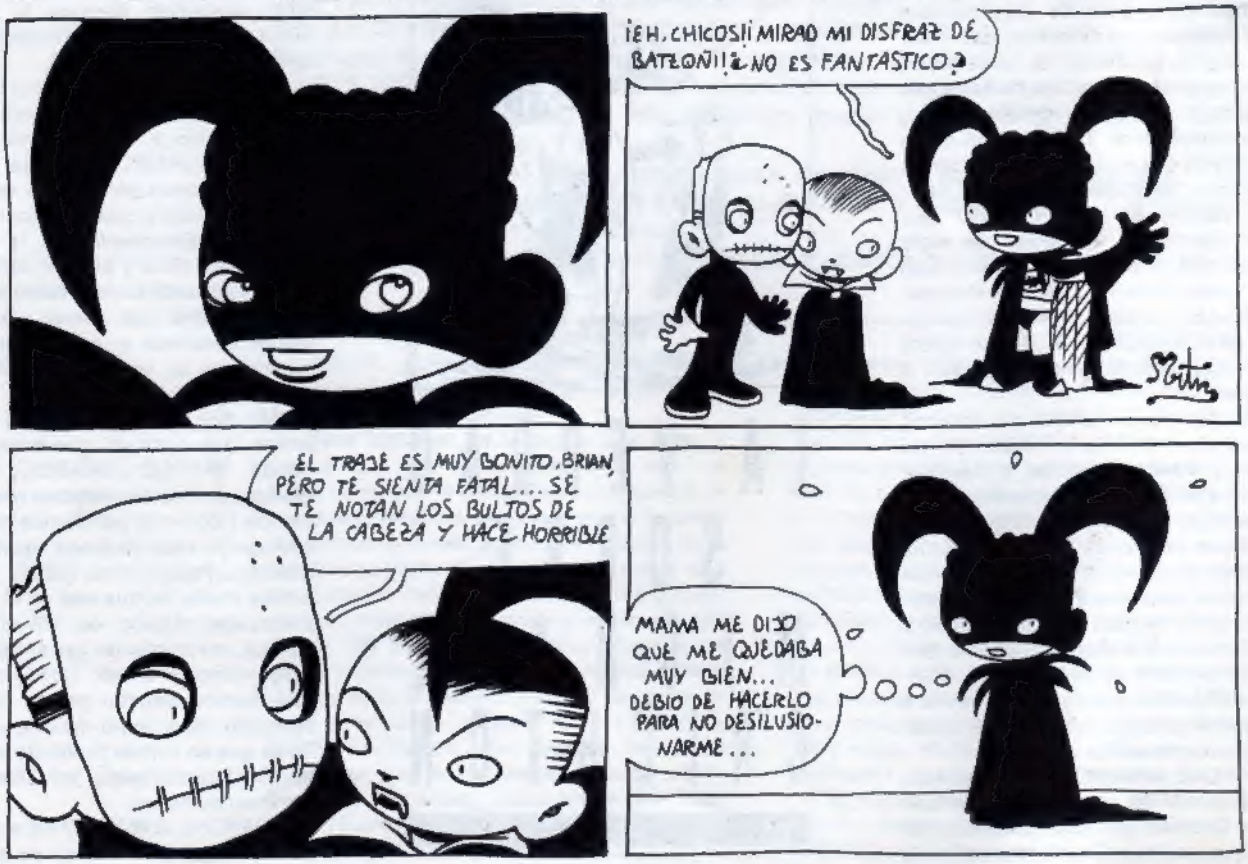
Si escribir con intención crítica sobre un medio artístico -o sea, de comunicación- es un asunto ya de por sí delicado, aún lo es más hacerlo de modo más o menos formal sobre un medio de "segundo orden" -en reconocimiento social- y tan enrarecido en nuestro país como el comic.

Si, por añadidura, se ve uno envuelto en una guerra absurda, sin motivos -esto es, sin motivos reales que coincidan con los expuestos- y, sobre todo, sin utilidad, declarada y alentada esencialmente por incompatibilidades personales, y librada del modo más ruin, se acaba teniendo la sensación de estar caminando sobre una finísima línea dibujada sobre el hielo más frágil: a un lado, el canto de las sirenas, la posibilidad de entregarse al impulso, a la respuesta, al gratificante y autoindulgente deporte del insulto dialéctico; al otro, la aparente sensatez de los oídos sordos, la frialdad, la madurez, aparente, de ser, aparentemente, el más racional, el más inteligente de los contendientes.

Probablemente, ambas opciones son erróneas y, como el propio conflicto, inútiles.

Hace algún tiempo, inquirido por un periódico (a raíz del también inútil premio que tuvo a bien concedernos la organización del Salò) sobre el espíritu del URICH, recurrí a mi consabida respuesta de la catársis y demás trascendencias (pasaba yo una época en la que todo me parecía catártico). Al ver publicadas aquellas declaraciones, uno de los miembros de la redacción me recriminó airado el considerable calibre de aquella soplapollez, y me espetó: "Lo especial del URICH, lo verdaderamente importante, es que escribimos lo que nos da la gana".

DARK CARNIVAL


¡EH, CHICOS!¡MIRAD MI DISFRAZ DE BATEÑÑI! ¿NO ES FANTASTICO?
EL TRAJE ES MUY BONITO, BRIAN, PERO TE SIENTA FATAL... SE TE NOTAN LOS BULTOS DE LA CABEZA Y HACE HORRIBLE
MAMA ME DIJO QUE ME QUEDABA MUY BIEN... DEBIO DE HACERLO PARA NO DESILUSIONARME...

URICH nº 20, Febrero-Marzo 1992. Boletín editado por **MADRID COMICS**, Silva 17, 28004 Madrid. Tlf. (91) 247 08 41 - 559 16 02. **Coordinación**: Jose María Méndez. **Colaboradores:** Trajano Bermúndez, Jesús Cuadrado, Eugenio Izquierdo, Miguel Angel Martín, Jose María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Jesús Palacios, Uca Santana, Antonio Trashorras. **Diseño y maqueta:** Jose María Méndez y Javier Olivares. **Portada:** Apunte, por Dave McKean. **Contraportada:** BLOW MUM, por Miguel Angel Martín. **Fotocomposición:** Artext. **Impresión:** Gaycesa.

LA VERDAD SOBRE MICHAEL CRICHTON

Jesús Palacios

En los veinte años transcurridos desde que **Michael Crichton**, desafiando a las máximas autoridades militares USA, diera a conocer el polémico informe sobre la crisis científica denominada LA AMENAZA DE ANDROMEDA, puede afirmarse que sus crónicas e informes, sutilmente disfrazadas de novelas para escapar al control de la censura, han ido ganando progresivamente en habilidad narrativa y garra. Durante los últimos años, mientras **Crichton** se convertía por demás en buen director de cine -empleándose a fondo en *films* con mucho en común con sus "novelas"- cierta cantidad de amigos (a los que dudo en llamar así, a la vista de su perfidia) han intentado convencerme de que sus obras son pura ficción literaria, simples novelas de ciencia ficción. Personalmente, creo que es difícil poner en duda la realidad de crisis científicas como la ya mencionada Referente al microbio Andrómeda, el trágico experimento de EL HOMBRE TERMINAL, la desastrosa expedición geológica americana al CONGO o el terrorífico hallazgo de ESFERA, teniendo en cuenta los abrumadores datos reunidos por **Crichton**, que incluyen mapas, gráficos de ordenador, cifras y esquemas, análisis de datos por computadora, fechas y detalles históricos comprobables. Todo lo cual se ve confirmado por su labor paralela como historiador, ejemplarizada en su detallado estudio del GRAN ROBO DEL TREN ocurrido a mediados del siglo XIX, y en su inteligente novelización del viaje de Ibn Fadlan por tierras nórdicas, viaje que le llevaría a conocer a los infames DEVORADORES DE CADAVERES durante su aventura entre caníbales y vikingos.

Mucho más increíbles me parecen las teorías de un **Von Däniken** o las de nuestros **Benítez, Atienza** o **Sánchez Dragó**, que los minuciosos reportajes de **Crichton**. No hay duda de que, como todo buen periodista de investigación, se toma cierta cantidad de licencias poéticas y, tal como afirmaba al principio, su estilo es cada vez más literario y emocionante. Y la mejor prueba de esto es precisamente su último éxito, PARQUE JURASICO, que resume y eleva a la máxima potencia las mejores características de su estilo.

PARQUE JURASICO es nuevamente una muestra de la preocupación que siente **Crichton** por esas crisis científicas que ocurren completamente a espaldas de la mayor parte de la humanidad, producidas y ocultadas a posteriori por oscuros intereses militares o, como en este caso, comerciales. Otra vez, como en ANDROMEDA o CONGO, los protagonistas son un grupo heterogéneo en un ámbito repentinamente hostil, y más de un listillo notará las coincidencias con ALMAS DE METAL, el *film* pionero que dirigiera el propio **Crichton**. Los esquemas literarios que rodean y nutren este PARQUE JURASICO son fácilmente identificables: el dilema de Frankenstein, por otra parte intrínseco a casi toda la obra del autor. Cómo a pesar de la ciencia y la técnica, el azar puede convertir una situación aparentemente controlada en un caos mortal, y elementos arquetípicos que evocan clásicos como LA ISLA DEL DR. MOREAU, el VIAJE AL CENTRO DE LA TIERRA o EL MUNDO PERDIDO. Todo mezclado con el ritmo y tono habitual del *technothriller*, pero con una habilidad literaria muy superior a sus obras anteriores, integrando los gráficos y esquemas de ordenador en la propia trama -y no ilustrándola con ellos, como ocurría en ANDROMEDA y sus primeras "novelas"-, poniendo al día al lector, de paso y como quien no quiere la cosa, en todo lo referente a paleontología moderna, rompiendo moldes visuales y literarios habitualmente asociados a los dinosaurios.

Pero lo más importante de todo es que la acción en PARQUE JURASICO es más trepidante, emocionante y sorprendente que nunca, como si al frío tecnicismo científico de ANDROMEDA o EL HOMBRE TERMINAL añadiéramos el *Sense of Wonder* de CONGO y LOS DEVORADORES DE CADAVERES, arrastrando al lector en un clímax final que parece una versión reptiliana de LA NOCHE DE LOS MUERTOS VIVIENTES de **Romero**. De hecho, todo está dotado de un inmenso sentido cinematográfico, que evoca tanto imágenes de ALIENS como de los viejos clásicos de **Harryhausen** y **Willis O'Brien**, con un ritmo sostenido durante la primera mitad y un *crescendo* diabólico y delirante en la segunda y final.

Naturalmente, todos estos aspectos puramente literarios no invalidan el hecho básico y fundamental de que PARQUE JURASICO es una historia real, otra crónica periodística que trae a la luz un nuevo suceso escalofriante, ocultado celosamente por la censura política, científica y policial norteamericana. Disfrazada como ficción para que sólo aquellos que somos verdaderamente sensibles y conscientes comprendamos la verdad que se oculta entre líneas.

Me dice mi editor -y antes de esto, amigo- que corte ya, que estoy desbarrando. PARQUE JURASICO, dice, es tan sólo una de las mejores novelas de Ciencia Ficción de los últimos años, que además ya está haciendo **Spielberg** en película... Paparruchas, ¿acaso no se da cuenta nadie de que ese es el sistema americano clásico de trivializar los hechos, manteniendo así al Mundo en la ignorancia? -a todo esto, ¿no estará este *fanzine* pagado por la CIA?-. En cualquier caso, yo no me dejo engañar. Yo sé que en lo más profundo de la jungla Centroamericana, los Dinosaurios caminan de nuevo.

(PARQUE JURASICO ha sido editada por Plaza y Janés, en su colección Exitos, al precio de 1.975 ptas.)

HABLA: DAVE Mc KEAN

Entrevista

Foto: Uca Santana

Dave McKean, británico, se dio a conocer internacionalmente en 1987 con el álbum VIOLENT CASES, una onírica recreación de recuerdos infantiles realizada junto con el también británico Neil Gaiman. Aquel sería el inicio de una fructífera colaboración, hasta hoy ininterrumpida, plasmada en la miniserie BLACK ORCHID (1988), para D.C., y la serie SIGNAL TO NOISE (1989), para la revista THE FACE. Sin embargo, el reconocimiento masivo habría de llegarle en 1989 con ARKHAM ASYLUM, un ambicioso proyecto concebido y escrito por Grant Morrison. Son también muy populares sus portadas para las colecciones SANDMAN Y HELLBLAZER, además de haber ilustrado un par de números para ésta última. En la actualidad, se ocupa principalmente de la colección CAGES, de la que es autor absoluto.

En Noviembre de 1991, aprovechando un viaje a las Islas Británicas, José María Méndez tuvo ocasión de visitar su domicilio y disfrutar de la hospitalidad de Dave y de su compañera, Clare.

La siguiente entrevista está realizada, traducida y editada por José María Méndez.

URICH: ¿Cómo trabaste conocimiento con el mundo del comic? ¿Qué comics solías leer, si es que leías alguno?

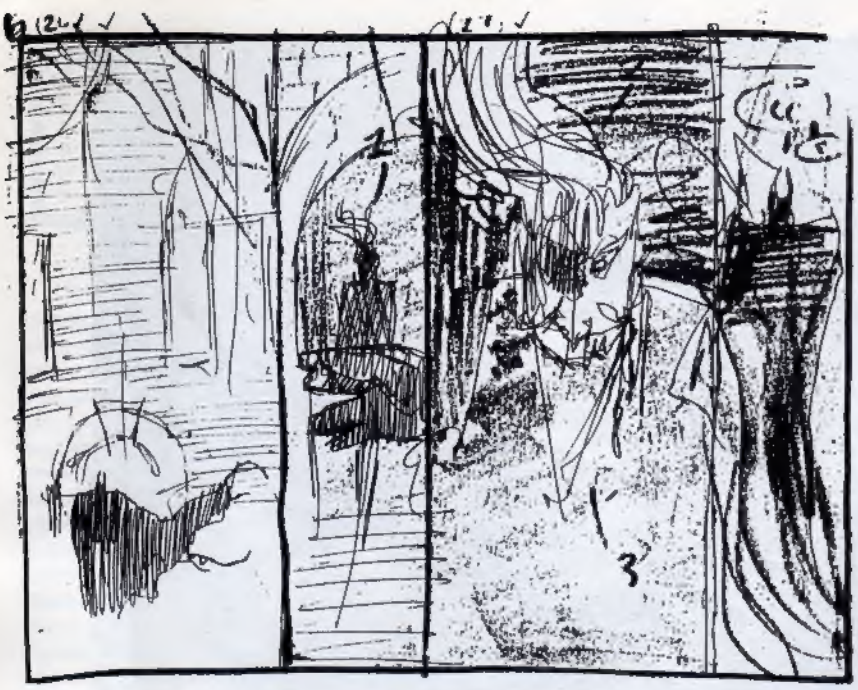
Dave McKean: De pequeño leía toda la basura que uno lee de pequeño, pero no había nada que me interesara de verdad. A veces encontraba a alguien que me gustaba durante unos meses, pero nunca duraba. Sólo había unos pocos dibujantes, unos o dos, que me gustaran realmente, y todavía me gustan: algunos trabajos en blanco y negro de **Jeff Jones**, **Bill Sienkiewicz**... Pero, como te he dicho, lo primero que leí fue la misma basura que lee todo el mundo: material de superhéroes americano, revistas como CREEPY y EERIE, de Warren, con algunos dibujantes españoles que me gustaban mucho, como **Fernando Fernández**, **Josep María Bea**, **José Ortiz**... bueno, **Ortiz**, no tanto...

U: ¿Y todavía te gustan?

D.M.: En cierto modo, sí. No es algo que me interese ahora, pero dentro del trabajo figurativo, ese material aún está muy por encima de la media en Marve y D.C. Pero bueno, ese era el material que había; yo tenía algunos amigos a los que también les gustaban los *comics*, y nos los intercambiábamos. (...) Cuando iba a la *Art School*, un amigo mío me descubrió a **Frank Miller**; yo compraba algunas cosas de **Bill Sienkiewicz**, y nos los cambiábamos. Y me gustó mucho el trabajo de **Miller**, aunque sólo porque estaba escrito un pelín mejor que la basura. Ahora, volviendo la vista atrás, las historias de DAREDEVIL me parecen muy simples y muy estúpidas; pero, para aquel entonces, funcionaban. También estaba HEAVY METAL, y algunas cosas de Francia, que no eran muy interesantes.

U: Entonces, fuiste pasando de Marvel a Warren, luego a HEAVY METAL...

D.M.: No, todo fue a la vez. Cuando yo era muy pequeño leía superhéroes, sí, pero lue-



go, en mi adolescencia o así, leía todo tipo de cosas: HEAVY METAL, *comics* franceses, *comics* ingleses -que eran espantosos-, *comics* americanos... Pero no fue hasta mi época en la *Art School* cuando descubrí a un par de dibujantes que trabajaban en comics, pero con dibujos que me parecian buenos... Eran personales y además eran honestos para con su trabajo, no ilustrativos, como **José Muñoz**. Y entonces fue cuando me enganché de verdad. Siempre estuve interesado en el *comic* como medio, pero no en los propios *comics*.

U: Muchos autores toman la decisión de ganarse la vida con el comic bastante tarde. ¿Tú siempre quisiste dedicarte a ello profesionalmente?

D.M.: Yo siempre he querido hacer de todo, y sigo así. Quiero hacer cosas, y no me importa si son comics, o ilustraciones, o cuadros para una galería, o una pieza musical, o una película...

U: Sí, por lo poco que sé de tu biografía, siempre he tenido la impresión de que estabas interesado en muchos campos, que eras un autor multimedia. ¿Tienes intención de explorar otros campos en el futuro? ¿El cine, la escultura..?

D.M.: Sí, todo, literalmente. Los pocos artistas que me gustan tienen una visión particular del mundo, y hagan lo que hagan, da igual que sea orfebrería, o fotografía, o lo que sea, esa estética particular, ese juicio y ese gusto producen cosas bellas. A mí me gusta intentar probar muchas cosas distintas; no puedo hacerlo todo, pero de aquello que sí puedo quiero probar todo lo posible.

U: Sé que haces música además de comics. ¿Son esas tus únicas actividades profesionales?

D.M.: No, es algo muy abierto. He hecho música para anuncios de televisión, para videos, para una obra de teatro, toco en directo...

U: ¿Y qué tocas, el violín? (Minutos antes de la entrevista, había descubierto uno curioseando en su estudio)

D.M.: No, la que toca el violín es **Clare**, mi mujer. Yo toco teclados; jazz, principalmente. También he hecho algún trabajo de diseño de producción para películas, y para audiovisuales de museos... Lo que salga, siempre que me interese y crea que puedo hacerlo. La única razón por la que el *comic* es lo más prominente es porque pienso en *comic*. Alguna gente piensa en imágenes sueltas, y otras piensan con palabras, sin ninguna imagen en absoluto. Pero yo tiendo a pensar narrativamente; podría ser una película, pero tiende a ser *comic*, imágenes estáticas, individuales, pero en secuencia.

U: Eso es importante, porque, en mi opinión, la mayor parte de la gente que hace comics piensa en imágenes, pero imágenes cinematográficas. Casi todos hacen "cine pobre". Se diría que preferirían hacer películas en vez de comics. Pero tú pareces muy satisfecho con el comic como medio.

D.M.: Bueno, en este momento voy por dos caminos: uno es lo que estoy haciedo en CAGES, con una narrativa muy cinemática, como la de una película. Pero tiene algunas secuencias que, definitivamente, no son cinematográficas, especialmente en los últimos números. Pero la ventaja de trabajar con esa planificación en la que puedes ver pasar el tiempo, *tic-tac, tic-tac,* de viñeta en viñeta, con esa narrativa tan cinemática, es que puedes llegar a conocer muy bien a los personajes, puedes ser absorbido por la historia, y también es algo que sirve de contraste; dentro de un par de números habrá una secuencia muy, muy caótica, con imágenes sueltas, pero necesita, digamos, apoyarse en un trasfondo cenemático que sirva de contraste. *(....)* Pero sí, coincido contigo en que mucha gente hace simplemente "cine pobre". El trabajo de **Frank Miller**, por ejemplo, al menos en mi opinión, es "cine pobre". No me gusta, y los temas, en esencia, son todos en plan ROBOCOP o TERMINATOR, que no me gustan nada.

El otro camino es trabajar con imágenes estáticas; el peligro de esto está en producir

historias ilustrativas, sin integrar texto e imágenes lo suficiente para convertirlo en comic.

U: Cuando comenzaste a hacerte popular, mucha gente se apresuró a señalar tu parecido con ***Bill Sienkiewicz****. ¿Qué opinas de su trabajo? ¿Fue realmente una influencia tan fuerte como parece?*

D.M.: Sin duda me influyó, porque era el único que había haciendo lo que hacía. El único que miraba fuera... bueno, el único en América, que es la influencia predominante en Inglaterra... el único que miraba fuera de lo que se había hecho anteriormente en el *comic*. Todos los demás se limitaban a copiar la anterior generación de *comic*, que había copiado a su vez a la anterior generación de *comic*. **Bill** al menos buscó otras influencias; y probablemente fue en eso en lo que me influyó, más que las cosas que hacía específicamente. La influencia que tuvo en mí fue similar a la que tuvieron mis profesores y algunos autores: simplemente buscar, y no dejar de fijarse en cosas nuevas y absorberlo todo.

En lo que respecta a su estilo en concreto, hubo algunos elementos que sí que me influyeron, por qué negarlo. La mayor demostración de inseguridad es negar tus influencias, y él fue una de ellas. Pero ahora, aquellos trabajos suyos que entonces me gustaban me interesan mucho menos, y lo que está haciendo actualmente no me gusta mucho. Creo que lo único que está haciendo es tantear, que no sabe muy bien qué hacer... STRAY TOASTERS me gustó probablemente porque conozco a **Bill** y él es así, caótico, todo patas arriba. Pero en este momento no sabe qué hacer, se está dedicando a trabajos muy comerciales, y los *comics* que ha hecho... BIG NUMBERS, por ejemplo: el guión de BIG NUMBERS me pareció soberbio, pero no me gustó la contribución de **Bill**, por muchas razones, pero, principalmente, porque todo estaba muy acabado y nada más. Y también porque él es un americano intentando dibujar Inglaterra y no parecía Inglaterra.

U: ¿Cómo surgió tu relación con ***Neil Gaiman****? ¿Cómo le conociste?*

D.M.: Ambos estábamos trabajando en una revista que nunca llegó a salir, BORDERLINE; él tenía que escribir dos historietas, y yo tenía que escribir y dibujar otras dos. De todos los implicados, creo que nosotros éramos los únicos que queríamos arriesgarnos y hacer algo que fuera más lejos de lo que hacíamos usualmente, incluso para esa revista. Así que **Neil** me propuso hacer una historia corta llamada VIOLENT CASES, y la hicimos, sin tener editor, sólo por divertirnos.

U: ¿Hicisteis primero una versión corta?

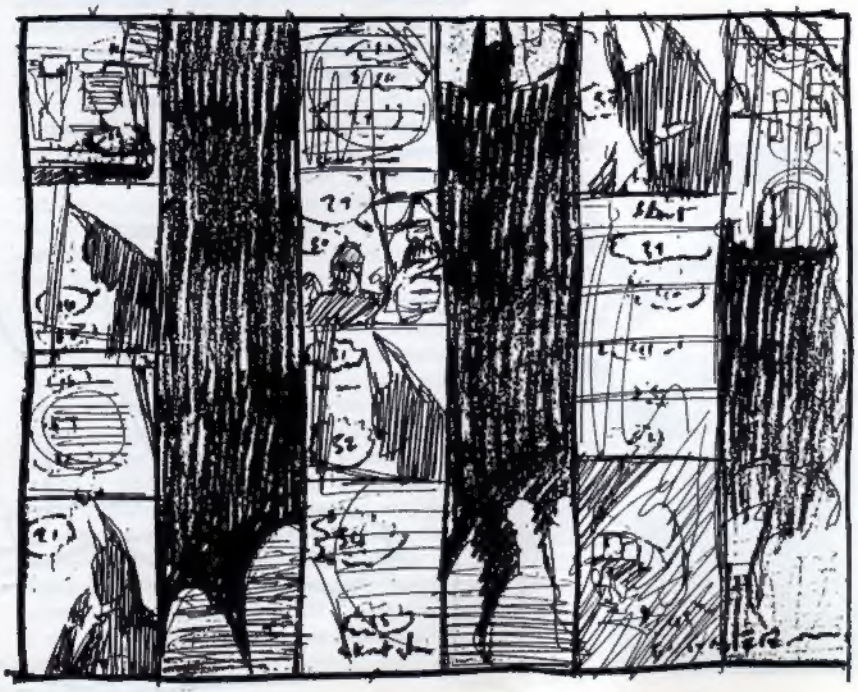
D.M.: No, originalmente iba a tener sólo ocho páginas, pero empezó a crecer y a crecer, y escapó a nuestras previsiones, y acabó teniendo las cuarenta y tantas páginas que tiene; pero nos dijimos *"¡Qué diablos!"* y decidimos hacerlo. Fue un aprendizaje, un modo de probar unas cuantas ideas. Revisándolo ahora, muchas de ellas no funcionaron, muchos de los dibujos son muy malos, y **Neil** ha mejorado mucho...

U: Bueno, Neil ha mejorado mucho, tú has mejorado mucho, pero el álbum se mantiene.

D.M.: Sí, pero creo que sólo porque tenía ideas; por aquel entonces no había muchos *comics* con ideas, ideas sobre la forma, sobre cómo funcionan los *comics*. No había ningún álbum que pudiera leer cualquiera, ningún *comic* que una persona de la calle, que no hubiera leído un *comic* en muchos años, pudiera coger y leer sin más. Un trabajo de ficción que no fuera de género. A ese respecto, estamos muy satisfechos.

U: ¿Y qué hay de ***Grant Morrison*** *y ARKHAM ASYLUM? ¿Podrías contarnos algo de la génesis del proyecto? ¿Cómo surgió y cómo conseguiste el trabajo? ¿Fue idea de Grant?*

D.M.: Sí, todo fue idea de Grant. El escribió la sinopsis y se lo propuso a D.C., pero no sabían quién iba a dibujarlo. Creo que pasó por cinco o seis dibujantes antes de llegar a mí; **Bill** ***(Sienkiewicz)*** fue uno de ellos, y creo que también **Berni Wrightson**, pero, por las razones que fuera, lo rechazaron. Finalmente llegó hasta mí, y tenía algunos elementos



que me gustaron: la estructura, similar a la de ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS -al principio del libro entras por la puerta principal del Manicomio, y al final sales por esa misma puerta- y el que todo transcurriera dentro del Manicomio, de tal modo que yo era libre para dibujar lo que quisiera.

U: ¿Conocías la obra de Grant con anterioridad?

D.M.: No, no había leído nada suyo. Sólo sabía que era amigo de **Neil**, y él me dijo que era muy bueno. Pero había algunas partes de la historia que detestaba, así que me reuní con **Grant**, lo hablamos y las suprimimos. *(...)* No quería dibujar a Robin, ni quería dibujar a Bruce Wayne, a Batman como hombre, porque no creo en el personaje, no creo en un hombre disfrazado de murciélago. Yo quería que todo fuera simbólico, convertirlo todo en un gran símbolo. *(...)* Batman es un símbolo, el Joker es un símbolo, Two-Face es un símbolo... Y así lo hicimos. Me lo pasé muy bien haciéndolo.

U: ¿Y te gusta el guión, tal como quedó finalmente?

D.M.: En su momento me gustó lo suficiente para hacerlo, y pensé que podía pasármelo bien haciéndolo. Y también pensé que, si lo hacía, ya no tendría que volver a dibujar un *comic* de superhéroes; y así ha sido, así que funcionó. Revisándolo ahora, no me arrepiento de haberlo hecho, pero no creo que unos cimientos tan débiles como Batman puedan soportar todo lo que metimos, y, por esa razón, no me parece un *comic* demasiado bueno, aunque tiene sus valores.

U: ¿Cómo fue tu relación con Grant? ¿Tienes algún proyecto con él para un futuro próximo?

D.M.: No, nada, pero estuvo bien trabajar con él. Tiene un gusto y una imaginación muy similares a los míos, y eso lo hizo más fácil. Pero no es muy hablador; cuando **Neil** y yo trabajamos juntos, él me llama por teléfono todos los días y mantenemos un contacto constante, mientras que con **Grant** tuve dos o tres reuniones, y luego me dejo hacerlo sólo y no volvimos a hablar hasta que se publicó el libro... lo cuál no me parece mal, sólo diferente.

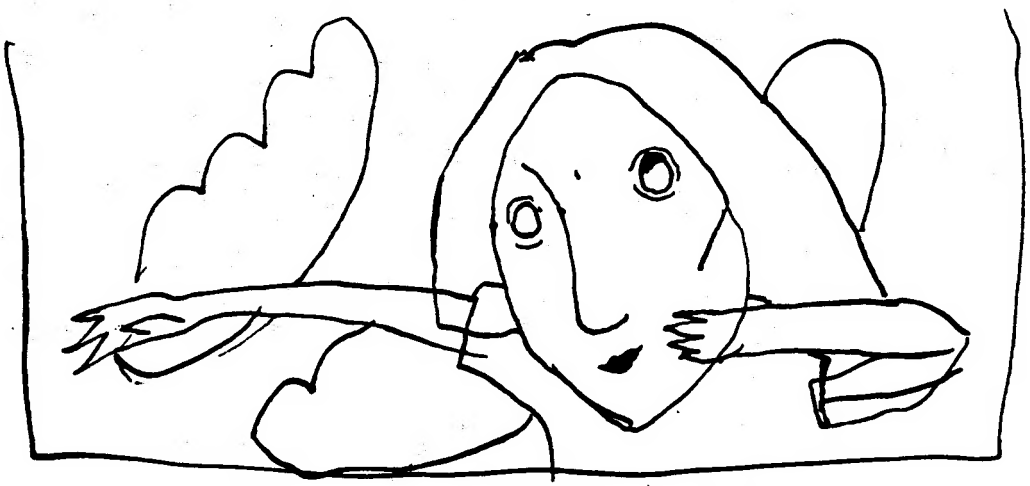
U: Pero por ahora no estás interesado en volver a trabajar con él.

D.M.: No me importaría. Pero ahora no estoy interesado en volver a trabajar con ningún guionista de *comics*. Estoy disfrutando tánto escribiendo CAGES que quiero escribir más material propio. Por otra parte, estoy trabajando en algunos *comics* con algunos novelistas, porque creo que puedo hacer funcionar esas historias como comics. *(...)* No voy a adaptar nada que ya esté publicado. Estoy trabajando con los autores en libros originales. Ellos escribirán el *script* lo mejor que sepan, y yo me encargaré de traducirlo en forma de *comic*. Estoy preparando tres de esos libros: uno con **Jonathan Carroll**, llamado THE UH-OH CITY, que supongo que será el primero en aparecer, porque ya tenemos editor; el siguiente aún no tiene título, pero es una historia maravillosa, como su autor, **Ian Sinclair**; y el otro es de **M. John Harrison**. Además, estoy preparando otro libro con **Neil Gaiman**, MR. PUNCH; tenemos un contrato con el editor **Víctor Gollancz** para hacer dos libros, el primero de los cuales fue SIGNAL TO NOISE (*que se publicó por episodios en la revista británica THE FACE, y que será reunido en forma de álbum con nuevas páginas)* y el segundo es MR. PUNCH.

U: Hablemos de CAGES. CAGES es tu primer trabajo como autor completo, haciendo tanto el guión como el dibujo. No pretendo interpretar tu trabajo, pero me parece muy triste, muy sombrío, muy opresivo, y eso parece encajar con el hecho de que muchos dibujantes que pasan a ser autores completos tienden a realizar un primer trabajo muy complejo y triste, muy retórico y metafórico. ¿Crees que el hecho de ser consciente y responsable de tu trabajo implica necesariamente un trabajo de esas características?

D.M.: Bueno, me gustaría saber lo que opinas cuando acabe CAGES, porque tiene diez partes de las cuales sólo han salido tres *(Ya hay un cuarto, aparecido después de la fecha de esta entrevista)*. Y la historia es, básicamente, una historia de amor, así que espero que tenga un final feliz, que todo sea muy bonito y esas cosas.

U: No pretendo saberlo todo de tu trabajo conociendo sólo tres números, pero me parece que habla principalmente de la muerte; no sólo de la muerte de algo vivo, sino de la muerte como el final de las cosas. En cierto



sentido, implica que, al final, todo tiene que terminar.

D.M.: Sí, tienes razón. Esto es lo primero que escribo, y quería escribir algo con lo que me sintiera cómodo, algo de lo que tuviera algún conocimiento. No quería escribir una novela histórica, por ejemplo, y tener que documentarme para mi primer trabajo; quería ceñirme a un campo que me resultara familiar. Así que lo que hice fue recurrir a las cosas que son importantes para mí, y a lo que me había sucedido en la vida, e intenté incorporarlo en la historia, para que tuviera algo auténtico. Una de las cosas más importantes fue que mi padre murió cuando yo era muy joven, y tanto antes como después de aquello yo siempre tuve consciencia de la muerte, del poco tiempo que tengo para vivir y plasmar las cosas en un papel, y por eso trabajo constantemente. *(...)* Encuentro muy pocos comics capaces de hablar de nada, a menos que sea algo muy superficial, y desde luego en los *comics* americanos no les gusta hablar de la muerte; sí, hablan de la muerte, pero de un modo muy superficial, muy infantil, y las emociones que provocan no son profundas. Y eso es lo que quería hacer con CAGES; quería que CAGES fuera el *comic* que yo siempre he querido leer.

U: Es muy naturalista.

D.M.: Sí, quería algo muy natural, muy coloquial, donde la gente hablara como habla de verdad. *(...)* Es muy personal, y soy completamente consciente de que a muy poca gente le gustan las mismas cosas que a mí; la música que oigo, las películas que veo, suelen ser cosas poco conocidas y tienen un público muy limitado, así que mis *comics* tienen un público muy limitado.

*U: ¿Podrías hablarnos un poco de la nueva filial de Disney, Touchmark? He leído que estaban contactando con autores ingleses, como **Grant Morrison, Peter Milligan**...*

D.M.: Bueno, he hablado con **Art Young**, el editor de Touchmark, que antes estaba en D.C., acerca de hacer un libro conjunto entre **Kent Williams, John Jay Muth, George Pratt** y yo mismo, sobre un guión de **Grant Morrison**, pero no he firmado nada y está al final de mi lista de prioridades. El tipo de material que están contratando es bastante malo, y no me entusiasma demasiado. *(....)* Pretenden conseguir buenas historias pero, a mi entender, pedirle a **Pete Milligan** un guión no es el modo de conseguir nada bueno.

U: ¿No te gusta?

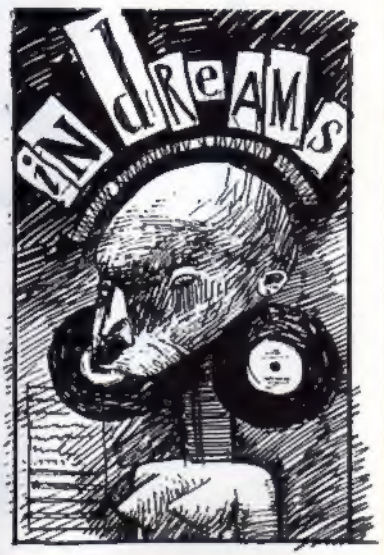
D.M.: No, no me gusta.

U: ¿Y de qué trataba el guión de Grant?

D.M.: Me recordaba mucho a un libro de **Umberto Eco**. Era una especie de *whodunit* religioso. Estoy seguro de que será interesante, a mí me gusta cómo escribe **Grant**, pero Touchmark es una compañía que no me entusiasma. Ya veremos.

*U: Cuando entrevistamos a **Raúl** y a **Federico del Barrio** para URICH, hablamos de cómo la capacidad técnica de un autor condiciona su trabajo; Raúl suele ser más explosivo gráficamente, mientras que Federico suele ser más delicado, más atento al diseño. ¿Qué piensas de tu propio trabajo a este respecto?*

D.M.: Sí, obviamente mi capacidad técnica me ha influido. Desarrollar la capacidad técnica es una cuestión de práctica; el truco está en desarrollar al mismo tiempo las aplicaciones de esa capacidad. Pero en este momento creo que estoy combatiendo conscientemente contra mi capacidad técnica, porque está muy enraizada en la ilustración, principalmente en la ilustración norteamericana, y el tipo de trabajos que quiero hacer ahora depende mucho menos de la técnica, de modo que me estoy esforzando conscientemente por simplificar más y más, ser más burdo y despreocuparme de lo superficial. Aunque siempre voy a conservar una parte de ello, proque así es como trabajo y, hasta cierto punto, como me gusta trabajar. *(...)* Suelo cambiar de opinión constantemente. A veces pienso así, pero a veces... cuando oigo a un buen músico, **Winston Marsalys**, por ejemplo... es tan perfecto técnicamente, pero



a la vez tan profundo emocionalmente... Es la mezcla perfecta. A veces pienso que mi dibujo debería ser así, que debería trabajar mi técnica hasta ser capaz de hacer literalmente cualquier cosa. Y a veces la parte técnica no me importa nada en absoluto. Pero no quiero tomar una decisión definitiva, no quiero decidir cómo voy a hacer las cosas. Me gusta moverme, hacer muchas cosas y cambiar constantemente, sin saber qué será lo siguiente que haga. Eso es lo genial de mi trabajo, que no tengo ni idea de lo que haré el año que viene.

U: ¿Qué opinión te merece la situación actual del mercado, especialmente la del angloparlante, con tan poco espacio para alternativas?

D.M.: Bueno, es parecida a la de todo lo demás. Cuando fui a Hollywood a trabajar en una película...

U: ¿Una película?

D.M.: Sí, ECOTOPIA. Aún no se ha estrenado. En realidad, ni siquiera sé si ha empezado a rodarse. Está producida por All Arts, los mismos productores de las películas de (Peter) **Greenaway**. Como te iba diciendo, la situación en Hollywood se parece a la de los *comics*: deprimente. Con los problemas que uno tiene para hacer una película en Hollywood, lo que me extraña es que las hagan. Hay que luchar constantemente con los productores y con tanta gente... Pero a mí me fue muy bien, y me sorprendió lo fácil que es meterse a hacer *story boards* o diseño de producción, porque no tienen a nadie que de verdad sepa hacerlo. Con los comics pasa lo mismo: la situación general es deprimente, no hay más que basura de género y material adolescente. Pero a mí me va muy bien con Tundra *(los editores de CAGES)* ; hay muy pocos *comics* de los que publican que me gusten de verdad, pero como editores son muy buenos, le dan libertad a la gente, su calidad de producción es muy alta, tienen una distribución razonablemente buena y la están mejorando, y, para variar, son honestos. Y tienes la sensación de que trabajan contigo, que quieren que el *comic* sea lo mejor posible, a diferencia de D.C., donde suelo limitarme a hacer lo que me piden.

U: Pareces molesto con D.C.

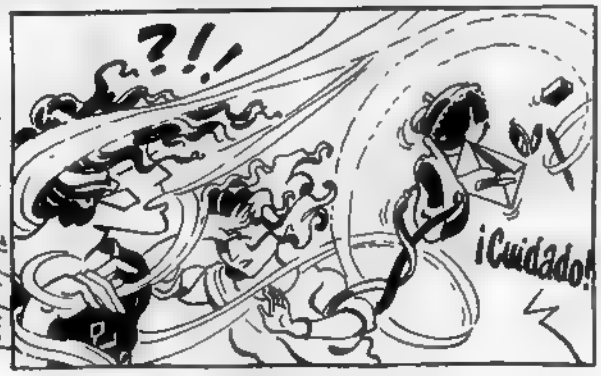
D.M.: No, molesto no. Es una compañía completamente amoral. No son morales -no tienen ética ninguna- ni son inmorales. Es una compañía, es como un dinosaurio: tiene un cerebro muy pequeño, y cuando ve comida, o dinero, se abre paso por la selva, pisoteando a la gente para conseguirlo. Así que no puedes estar molesto con ellos; sólo es un dinosaurio descerebrado. ¿Cómo se puede estar molesto por eso? Tiene que comer, tiene que ganar dinero para sobrevivir. Lo único que puedes hacer es ser consciente de la situación y saber que, si haces algún trabajo para ellos, hay normas a seguir, de modo que puedas presionar para ganar todo el terreno posible. Y si tienes suerte, quizá consigas publicar algo bueno al final. Y es posible hacerlo, pero es más fácil con Tundra, donde haces lo que quieres, de forma que si lo que publicas es malo es culpa tuya, no de la compañía *(...)* La situación con **Víctor Gollancz** también es estupenda; tiene muy buen gusto, y sus libros te gustarán o no, pero tienen calidad. Así que siempre hay pequeñas áreas, pequeñas islas de luz, aunque la situación general es deprimente... pero siempre lo ha sido, las librerías siempre han estado llenas de basura. Pero ahora probablemente se están produciendo más *comics* interesantes que nunca, así que, en cierta forma, hay esperanza.

Foto: Uca Santana

LA FRONTERA POLACA

NUM. 2

La ira del dedo de dios



Joaquín 92 — música de los Enemigos

¡DESDE FUERA!

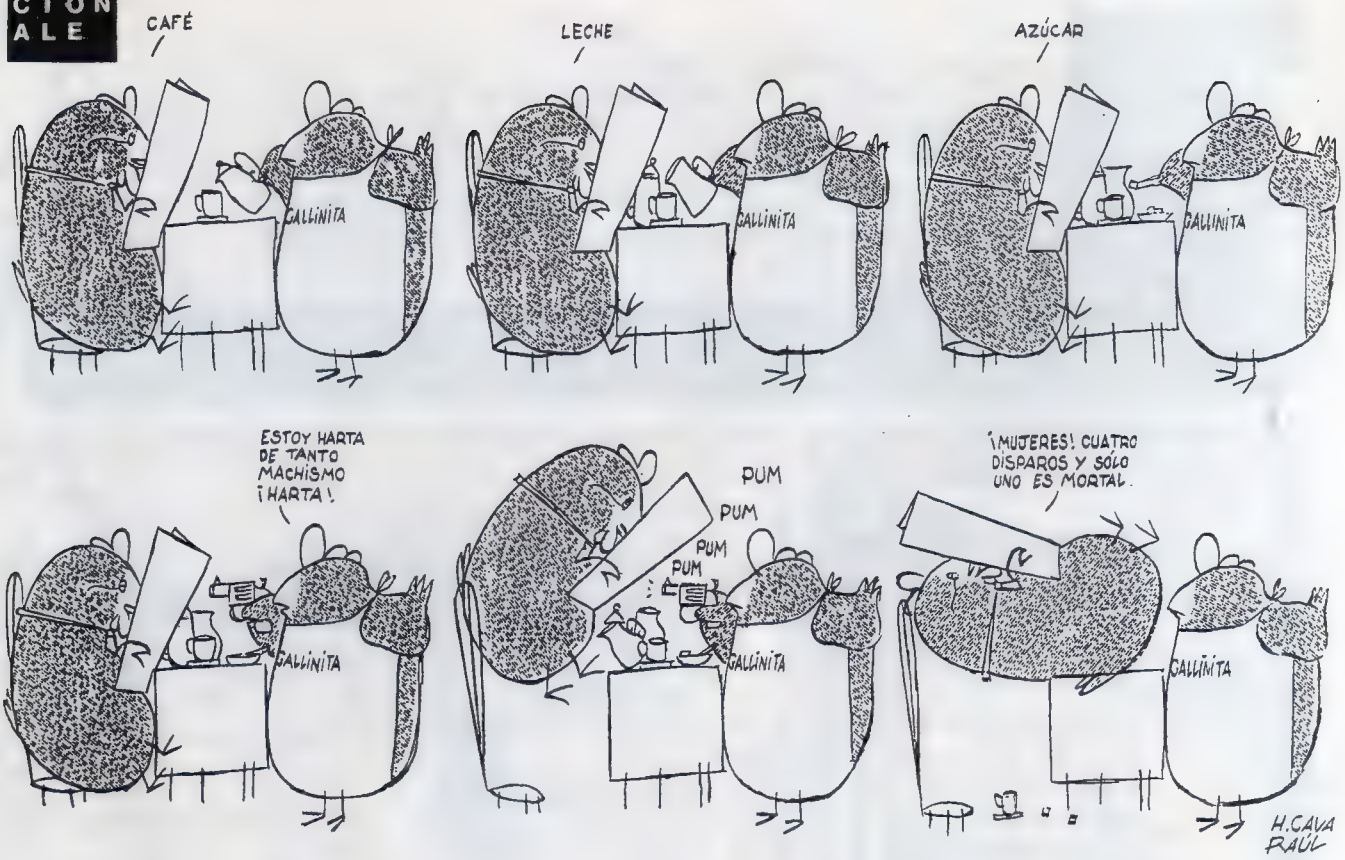
LA HISTORIA ES UN PROCESO ÚNICO, UNÍVOCO, UNIDIRECCIONAL, COMO LA DINÁMICA TERRESTRE, LA EVOLUCIÓN DE LA VIDA Ó LA GENERACIÓN DE ENTROPÍA EN EL UNIVERSO, Y POR TANTO, HABLAR DE ERRORES CARECE DE SENTIDO, YA QUE SERÍA INTRODUCIR UN CONCEPTO HUMANO (EL DE LA VALORACIÓN) EN UNA ENTIDAD QUE LO CONTIENE, LO SUPERA Y, SOBRE TODO, LE ES INDIFERENTE.

EL FANTASMA DE LOS AMORES PERDIDOS EN SU ALFOMBRA VOLADORA.

SIN EMBARGO, EN UNA TARDE ROJA DE NOVIEMBRE DE 1990, ANTÓN KARABINE RECUERDA UNOS HOMÓPLATOS ADORABLES QUE VIÓ ALEJARSE POR ÚLTIMA VEZ EN LAS POSTRIMERÍAS DEL VERANO ANTERIOR Y, COMO EL AUGURIO DE UN SOLSTICIO INVERNAL EN SU ALMA, UNA SOMBRA PASÓ SOBRE ÉL...

...LA MISMA QUE AHORA, COMO UN BLANDO FANTASMA LE ATRAVIESA, Y LE PRODUCE UNA VAGA AMARGURA EN EL CENTRO DEL TÓRAX Y, PIENSA, INEVITABLEMENTE, QUE EL MUNDO (LA HISTORIA) ES UN ERROR.

UN VAGO* DOLOR.


CAFÉ
LECHE
AZÚCAR
GALLINITA
ESTOY HARTA DE TANTO MACHISMO ¡HARTA!
PUM
PUM
PUM
PUM
¡MUJERES! CUATRO DISPAROS Y SÓLO UNO ES MORTAL
H.CAVA
RAÚL

TIREX
Póngame, por favor, 150 gramos de mortadela "Mickey Mouse".
Charcutería
Quiero lo mismo que él.
Se ha llevado 500 gramos de un choped que tengo casi podrido pero que, sin embargo, vendo a precio de ORO.
Estupendo; Déme Kilo y medio.
Tomad, chicos, esto es lo que merienda el campeón.
Joder, qué asco... Lo que hay que hacer para ponerse cachas...
"Tres niños muertos por ingerir choped en avanzado estado de descomposición"
Fíjate. Para que luego digas que meriendo cerdadas.
Mauro Entrialgo 1991

VIOLENCIA VELOCIDAD Y HUMOR

T. Bermúdez

Tengo una excusa para escribir estas líneas. Los últimos meses de 1991 han visto la aparición de las dos aventuras más recientes de Mortadelo y Filemón: "Atasco de influencias" y "Barcelona-92". Pero es sólo una excusa. Este texto tiene otras motivaciones. Agradecimiento y afán de justicia son las que más claramente acierto a distinguir.

A **Ibáñez** le debo una infancia feliz y más risas de las que se pueden pagar con dinero. Deuda que, de ser económica, me temo habría arrastrado a la bancarrota a la sociedad española. Mortadelo y Filemón aparecieron en 1958. No creo que nadie pueda discutir su liderazgo entre los personajes del *comic* español desde entonces. Ningún otro ha traspasado con parecida intensidad el círculo de los aficionados a la historieta, que es donde se quedan Torpedo, Makoki, Peter Pank o Super López. Ninguna otra creación de tebeo es tan conocida y ninguna puede presumir de vitalidad al cabo de treinta y cuatro años ("Barcelona-92" se vende como si nada). La afición a Mortadelo y Filemón se ha transmitido de una a otra generación con mayor fidelidad que cualquier valor moral o credo religioso. No me parece más que una mínima porción de justicia dedicar estas páginas a repasar ese fenómeno, que tanto silencio ha merecido por parte de los críticos. Tal vez, en el esfuerzo por defender virtudes artísticas del tebeo adulto, nos hemos olvidado de que MORTADELO Y FILEMON también es un tebeo.

Aquí no voy a contar la historia de MORTADELO Y FILEMON, que más quisiera yo. Más allá de la fecha de su creación, cualquier intento por ordenar con datos esta obra ingente es un trabajo más de adivinos que de mi persona. Puesto que ni siquiera **Ibáñez** aporta información en sus más recientes entrevistas (me refiero a la radiofónica realizada el 14 de octubre de 1991 en el programa MONDO BONGO) no vamos a meternos en un terreno tan resbaladizo y poco fructífero. Baste con saber que la mayoría de las historias largas (44 páginas) de MORTADELO Y FILEMON pertenecen a los años sesenta y primera mitad de los setenta. Tampoco es fácil dominar una serie tan ingente y desbordada que su producción resulta poco menos que inabarcable. Otros personajes juveniles europeos (Lucky Luke, Spirou, Astérix, Tintín) tienen una historia fácilmente definible en un número concreto de álbumes, que crece moderadamente. Mortadelo y Filemón son una planta salvaje e insaciable, y de sus semillas, falsas o auténticas, nacen tantos hijos que dudo que exista una persona capaz de reconocerlos a todos. Yo he trabajado sobre treinta y dos historietas (más de 1.400 páginas) y no he podido localizar al menos otras catorce. Hasta el mismo día de redactar el artículo han llegado a mis oídos noticias de nuevos títulos. Esta proliferación pone a Mortadelo y Filemón más cerca de los comics industriales americanos (servidos mediante fórmula) que de sus aparentemente más próximos hermanos europeos (los mencionados más arriba). Una observación que podría explicar la doble dieta de los chavales aficionados a SPIDERMAN y a MORTADELO Y FILEMON.

Lo cierto es, sin embargo, que lo más importante de las aventuras de estos detectives ha pasado por mis manos, revelando una heterogeneidad que la memoria acostumbra a despreciar. Solemos recordar las historias de MORTADELO Y FILEMON como muestras de un solo estilo. De hecho, solemos recordar únicamente éste o aquel *gag*, y casi nunca acertamos a situarlos en la historieta que corresponde. Hay una razón para que esto ocurra, relacionada con la ausencia de trama. Es algo que comentaré más adelante.

Sin embargo, las historias de MORTADELO Y FILEMON son muy desiguales. Para empezar por los cimientos, en lo más bajo tenemos bazofias capaces de desprestigiar la más pía de las obras. Algunas de ellas, firmadas por Bruguera-Equip, para alivio de **Ibáñez**. Cosas como "El crecepelo infalible" no pueden mirar por encima del hombro los panfletos de las Tortugas Ninja para niños. Apenas sobre este subpunto inferior hay otros títulos ("Los Angeles 84", "La perra de las galaxias", "Secuestro aéreo", "El cocherito leré") compendio de estupidez y acartonamiento. Todas son obras de los últimos tiempos, los años ochenta. Sólo dos historias de esta época se dejan leer con algo de tolerancia: "El Brujo" y "Atasco de influencias". Pero no escaparían del pelotón de los torpes, donde se amontonan un buen número de aventuras antiguas ("Operación Bomba", "El otro "yo" del profesor Bacterio", "Los guardaespaldas" y alguna más, yo no voy a dar ninguna clasificación oficial). Después de podar una cuantas ramas, nos quedamos con las más sanas. Las que no se pueden considerar mejor que "clásicas" de MORTADELO Y FILEMON, las que compondrían una colección digna y más que suficiente. Dentro de ellas, hay algunas pertenecientes al momento de máxima madurez del dibujo y supremo esplendor comercial, el punto más allá del

¡EL PARTIDO, PERDIDO! ¡EL BOCHORNO PADRE! ¡EL TORTAZO QUE LES VOY A SACUDIIIIIR!
¡PEDAZO DE BURRO! ¡LE VOY A ENSEÑAR A COCEAR A SU ABUELA!
¿A MI, QUE ME EXPLICA? ¿PARA QUE PUSO DELANTE EL DOS DE OROS? ¡VAYASE AL CUERNOOO!
Ibáñez

cual no evolucionarían ni el grafismo ni las ideas ("Los monstruos", "Magín el Mago", "El caso del bacalao" -sólo la primera parte-, "Los invasores", "Concurso-Oposición" -una cima- y me atrevería a incluir "Mundial-78"). Otras clásicas corresponden a un instante previo. Todavía no se había amanerado tan férreamente el dibujo y la serie estaba en ascenso ("Contra el gang del Chicharrón", "Safari callejero", "Chapeau, el esmirriau", "La caja de diez cerrojos" y "La Máquina del Cambiazo"). Modelo de todas podría resultar "El Sulfato Atómico". Y la extraña obra maestra, ajena al resto de la serie, la soberbia "Valor... ¡y al toro!"

Trece historietas que no han sido elegidas por nostalgia ni simpatía. Sería una simpleza pensar que he elaborado un catálogo de las historietas buenas y de las malas. De hecho, algunas de las que no he considerado clásicas son más divertidas que éstas. La clasificación más acertada creo que es la que separa las aventuras "creadoras" de las "imitadoras". Es a éstas "creadoras" a las que llamo clásicas. Historietas que muestran una serie viva y llena de alicientes, todavía fresca y en crecimiento, donde se aportan ideas y se dibujan los esquemas que se incluirán en la fórmula final de MORTADELO Y FILEMON.

Indagando en estas aventuras, podemos distinguir las normas que han construido a MORTADELO Y FILEMON. Aquí se ha forjado el armazón indestructible de un producto industrial que, en las siguientes historietas, no hace sino reproducir las piezas originales con mecánica monotonía. En las obras "imitadoras", MORTADELO Y FILEMON puede provocar la risa y el entretenimiento. A rachas, como casi siempre. Pero el cansancio es más que evidente, también la falta de personalidad. La reiteración de argumentos hace que estos pierdan sentido.

Mortadelo y Filemón, la TIA y el Súper son los únicos elementos fijos de la serie. El profesor Bacterio es el único personaje secundario, y no interviene en todas las historias. No hay nada más. Las circunstancias que rodean este juego mínimo son perfectamente mutables. Mortadelo y Filemón viven en una casa en este episodio y en otra en aquél. A veces el piso sirve de oficina y a veces no. En unas ocasiones viven juntos y en otras separados. La ciudad donde habitan no tiene nombre ni rasgos definitorios. Lo mismo se pude decir de la TIA. En MORTADELO Y FILEMON no hay ninguna apariencia de realidad. Se trata de personajes completamente apartados de la coherencia de la vida. Todo su mundo se reduce a ellos mismos. El Superintendente Vicente les encarga las misiones más peligrosas (porque cualquier misión que se les encomiende resulta inmediatamente peligrosa) y ellos las sacan adelante por habilidad o por puro azar. En contra de la demasiado frecuente interpretación de Mortadelo y Filemón como antihéroes, nos encontramos que los dos agentes secretos siempre o casi siempre llevan a buen término su misión y cumplen el deber. Sin embargo, lo habitual es que esto no suponga ningún beneficio para nadie. La inutilidad del esfuerzo es el remate de casi todos los guiones de MORTADELO Y FILEMON. La caja de diez cerrojos es arrojada al mar porque de ella surgió un muñeco de broma. Todos los trompazos sufridos para obtener las llaves no han servido, pues, para nada. La recompensa obtenida por servir de guardaespaldas a la multimillonaria Francis (Paca) se devalúa en el cambio de divisas hasta lo ridículo (es el mismo final que en "Los mercenarios", Mortadelo y Filemón aparecen siempre presas de una miseria absoluta de la que no pueden escapar). La moneda recuperada de Chapeau el Esmirrau tras mil esfuerzos era para que Bacterio sacara el tabaco gratis de una máquina expendedora. La maleta que buscan con enormes dificultades guiados por la perra de las galaxias estaba al final en las dependencias de la TIA. Prácticamente hay un ejemplo por cada historia. La inutilidad del esfuerzo es uno de los temas recurrentes más importantes. Ciertamente, Mortadelo y Filemón son unos héroes, pero unos héroes frustrados a los que cuesta tomarse en serio.

Las misiones de Mortadelo y Filemón son de búsqueda o de protección. O hay que recuperar algo (capturar a alguien) o hay que proteger a alguien. En ocasiones, también, probar inventos de Bacterio. Una lógica especial y propia siguen los argumentos de Olimpiadas o Mundiales de fútbol, en los que esta premisa previa se diluye en peripecias deportivas (aunque se mantienen la inutilidad final del esfuerzo).

Y aquí acaba todo el sentido de los argumentos de MORTADELO Y FILEMON. Las historias, divididas en episodios autoconclusivos de cuatro páginas, carecen de trama de avance, o de complicación argumental alguna, y se convierten en un huracán de chistes perfectamente intercambiables. El desastre sobre cada tema particular se repite durante diez capítulos y la historia termina bruscamente al llegar a la página 44, con tanto sentido como podría haberlo hecho antes o podría hacerlo veinte páginas más allá. La trama no existe en MORTADELO Y FILEMON, ha sido erradicada como un tabú. Así que, cuando llamamos aventuras a sus historias, lo hacemos contando con la indulgencia del lector y esperando que acepte el término como un convencionalismo. El estatismo de la trama llega al punto de permitir la alteración del orden de los episodios sin perjudicar

su lectura. Al ser el humor crudo medio y fin y razón de ser del tebeo, se comprende que, como decíamos antes, se recuerden los *gags* y no la aventura a la que pertenecen. Lo importante es el chiste, lo secundario es la aventura.

Mortadelo y Filemón jamás se enfrentan a enemigos en su búsqueda de un objeto. Es frecuente, sí, que haya enemigos en el lugar de los objetos. Por ejemplo, en "Contra el 'gang' del chicharrón". Pero el papel de estos delincuentes es el mismo que el de los diamantes de la Gran Duquesa. Un elemento pasivo alrededor del cual evolucionan Mortadelo y Filemón. Cuando se trata de recuperar los animales del Safari callejero, o de probar la máquina del Cambiazo, no hay un espía rival en las sombras que trate de interferir en sus operaciones. Es decir, no hay ningún otro elemento activo que añada una trama secundaria (sería ridículo añadir una trama secundaria cuando no hay una principal). Mortadelo y Filemón son los únicos actores. El guión se centra en ellos y ocupan casi todas las viñetas. Los vemos afanándose por capturar a un criminal que apenas aparece en la historieta y que, en muchas ocasiones, ni siquiera advierte la persecución de los detectives. Pocas obras hemos visto que tan obsesivamente persigan a su protagonista, ni aún en la más íntima de las memorias.

Pero es que el aparente motivo o tema de cada historia no parece sino una excusa para agrupar una colección de *gags*, por lo demás, autónomos y completos en sí mismos. Es frecuente la excesiva disolución del motivo original en el torbellino de chistes. Nos encontramos entonces con 44 páginas demasiado largas y difíciles de leer, donde la ingravidez del argumento acaba fatigando la atención. Algunas de las mejores historietas clásicas lo son por mantener una fuerte personalidad. Así, el motivo de "Los Monstruos" es lo suficientemente destacado como para transmitir un sentimiento de coherencia y facilitar el interés del lector por conocer la resolución del mínimo nudo. Los personajes que desfilan por sus páginas las distinguen lo suficiente como para hacerlas rápidamente identificables. Todo lo contrario ocurre en una historieta como "Contrabando", donde el motivo es muy débil y casi irreconocible. Los episodios se suceden no sólo con la mayor inconsecuencia, sino sin dejar una huella que nos permita distinguirlos. Otras clásicas muestran una cierta vocación aventurera que añade la tensión necesaria para que exista una argamasa de unión entre los chistes. Ocurre en "La caja de los diez cerrojos". Sin embargo, el mejor camino para dotar de consistencia a estas clásicas es el formulismo. En cada una de ellas los episodios siguen un esquema fijo e inquebrantable. Su repetición en ciclos de cuatro páginas viene a sustituir a la trama en su función de dar sentido y coherencia a lo que se está leyendo. Si el esquema es férreo, la aventura resulta sólida. Si el esquema es débil y consta de apenas un par de gestos, la aventura resultará débil y difícil de leer. Uno de los ejemplos más inspirados de la fórmula dando sentido a una historia que sin ella resultaría feble es la excelente "Contra el "gang" del Chicharrón". El esquema de todos los episodios es: mensaje que llega a Mortadelo y Filemón desde el cuartel general; acuden hasta allí y se les encomienda detener a un miembro del *gang* que ha sido descubierto en el país; viajan en su persecución utilizando un medio de transporte infame (un carro de la basura, o un vehículo revolucionario -*"Sí, el Superintendente lo llama "revolucionario" porque lo usó Chindasvinto Cuarto en la revolución de Maguncia, ¿saben?"*); sufren calamidades para capturar al delincuente que, por lo general, ni se entera; le capturan, sin pretenderlo y por pura casualidad; la viñeta final es siempre idéntica, un plano de la celda donde cada vez hay más miembros del *gang*, y hasta donde llegan las voces de Mortadelo y Filemón vanagloriándose ante el Súper de lo fácil que ha resultado la misión.

"Contra el 'gang' del chicharrón" es una de las más perfectas elaboraciones de la fórmula como elemento esencial de MORTADELO Y FILEMON. Pero, mejor o peor resuelta, más o menos vertebrada, la fórmula es la clave detrás de todas las clásicas.

La cantidad de chistes que **Ibáñez** utiliza en sus historietas es incalculable. Muchísimos no son sino adaptaciones de chistes populares. Otros, han dado origen a estos. La primera broma son los mismos personajes, y una de las más viejas: la parodia del detective, del agente secreto. Se desarrolla en multitud de formas, pero algunas han pasado a integrar la personalidad de la serie: la entrada secreta, el zapatófono, los inventos del profesor Bacterio. Temas recurrentes son también la viejecita terrible, el perro adiestrado por Mortadelo que no hace sino provocar el caos, los malentendidos y juegos de palabras, el enemigo que acecha a los agentes en su propia casa y sale escaldado sin que ellos se enteren, los gatos torturados, la aparición o mención de **Ibáñez** o la caricatura de personajes famosos y sátira política a costa de los cargos públicos (esto, que sólo aparece en los últimos álbumes de los ochenta, toma naturaleza de motivo en "Atasco de influencias"). Por supuesto, aquí no se agota la lista, pero se señalan algunos de los más repetidos. Aunque el humor de **Ibáñez** sea de casi todos los colores, sin duda la imagen que se asocia a MORTADELO Y FILEMON es la del trompazo y el sopapo. El resbalón elevado a su máximo esplendor. Una de las viñetas más identificables es la de la persecución (no tan repetida como grande es su fama). Los percances sufridos por Mortadelo y Filemón son desmedidos. Filemón puede ser devorado vivo por un tiburón o incrustado en la tierra por una perforadora petrolífera. Si se le acusa de violento, **Ibáñez** responde (en la entrevista antes mencionada) que *"Los niños son como peñascos"*. No le falta razón. La exageración de la violencia es tan extravagante en MORTADELO Y FILEMON como probablemente no lo sea en ningún otro tebeo del mundo. No hay niño que se lo pueda tomar en serio. Esa violencia no es sino una expresión de la enorme velocidad que impulsa las historias de MORTADELO Y FILEMON. Violencia, dinamismo, velocidad, agre-

sividad, son características modernas y esenciales de la serie, y que tal vez sirvan para explicar la vigencia de esta colección, que sigue leyéndose treinta años después de su origen y no ha quedado desfasada. En el universo Bruguera, Mortadelo y Filemón son los personajes con menos referencias visibles en el mundo real. Al lado del repórter Tribulete, Carpanta o doña Urraca, los dos detectives no parecen tener ninguna ligazón con la sociedad española del momento. Sin embargo, su misma fibra es la energía que está transformando los años sesenta en todo el mundo. Están construidos de acción, y esto los mantiene vigentes mientras no cambie el signo de los tiempos.

Pero al lado del trancazo y la risotada aparece también un humor brillante, por momentos genial, rebosante de ironía y de mala baba. Es un humor incruento. "Contra el 'gang' del chicharrón" o "Ssfari callejero" son historias frescas y divertidas, y de las más blandas de Mortadelo y Filemón. No hay persecuciones, la violencia es escasa y, sobre todo, no hay violencia entre jefe y subordinado. En casi toda la serie, las relaciones jerárquicas (tres niveles: Súper; Filemón, el jefe; Mortadelo) suponen agresividad, rencor, esclavitud y amenazas. De hecho, a Mortadelo y Filemón nunca les estimulan la ambición o los ideales, sino el temor al castigo. Una cuestión destacable: en toda la colección no hay un solo sentimiento noble por parte de los protagonistas. Nunca. He aquí una muestra de que Mortadelo y Filemón es más realista de lo que parece a primera vista.

El humor incruento de **Ibáñez** bebe de fuentes como el absurdo (uno de los componentes más geniales de este tebeo), el humor negro y el chascarrillo popular. Por momentos recuerda a **Gila**, y tal vez eso nos explique parte de su éxito. Puede que el mundo de MORTADELO Y FILEMON resulte muy lejano del auténtico, pero su humor es, desde luego, muy nuestro. La exageración y la extravagancia son sus mejores recursos, y son los mismos que aparecen en muchos chistes del acervo popular.

Claro que los mejores momentos de MORTADELO Y FILEMON no serían imaginables sin el dibujo monstruoso de **Ibáñez**. Expresiones de todos los gustos son una de las especialidades de este dibujante. La caricatura como forma de vida. Imaginación que no conoce la fatiga. Hallazgos tomados por la vía de lo cotidiano. El dibujo de MORTADELO Y FILEMON (lo mismo ocurriría con su argumento, si tuviera argumento) sirve a las exigencias de la producción industrial. Lo mismo ocurre en muchos de los mejores tebeos y, como en ellos, en éste se ha sabido hacer virtud de los defectos. Así, el sintetismo de los fondos que, en las clásicas, suelen atraer la atención del ojo distraído con algún detalle jocoso propio de lo que llamaríamos un "surrealismo cazurro". La referencia obvia es, por supuesto, **Franquin**. El mismo **Ibáñez** reconoce que Bruguera imponía el estilo del dibujante francés, el de mayor éxito en Europa por aquellos años. Sí, hay mucho **Franquin** en **Ibáñez**, pero hay también una urgencia y un tremendismo que vuelven radicales a los personajes de Mortadelo y Filemón. Como dotados de una simpleza extraordinaria, de una estupidez deliberada y profana. **Ibáñez** no ha creado escuela. Bruguera sí impuso su estilo a dibujantes jóvenes como antes le habían impuesto a él el de **Franquin**. Pero su manera de hacer tebeos bien podría servir de modelo al amplio número de los que tienen problemas con la narración. Nunca se habrá visto una perspectiva más rácana y cruda: plano general, primer plano, personajes de frente a menos que lo exija el guión, el suelo es la base de la viñeta. Desnudez y limpieza. Y entre viñeta y viñeta, el frenesí. Las elipsis pueden ser tremendas, pero nunca falta nada en la narración. Los textos de apoyo no existen: sólo retardarían el ritmo. Cuando aparecen, hay una razón estilística para ello. Por ejemplo, en "Los Monstruos", con la intención de parodiar el tono dramático de los cuentos de terror. En la escena inicial de "El otro "yo" del profesor Bacterio", para narrar acciones donde no aparecen los héroes. Estos textos siempre están preñados de ironía. La fluidez de la narración es tal que lleva la historia como un torrente. Aquí recuperamos lo que se dijo antes de energía, dinamismo y velocidad. Este grafismo apabullante, de fondos sintéticos y objetivismo en la perspectiva me sugiere que asocie a MORTADELO Y FILEMON con los dibujos animados. También comparten la sencillez argumental y la posesión obsesiva de la imagen del héroe. La proliferación de onomatopeyas en MORTADELO Y FILEMON no hace sino aumentar la semejanza. ¿Puede ser esta otra de las claves de su éxito? ¿Es exagerado considerar a MORTADELO Y FILEMON los mejores dibujos animados de un país pobre?

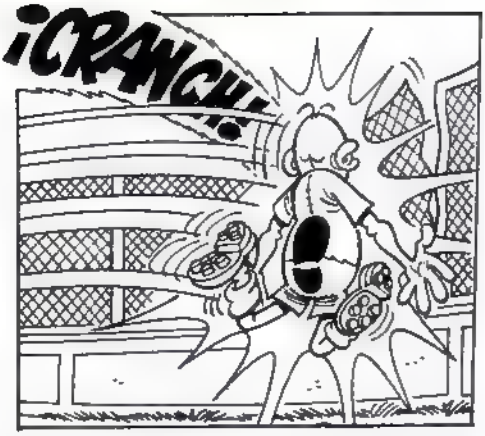
Por supuesto que hay grandísimas depresiones en el estilo de dibujo entre tantos álbumes. El estilo estándar que más se ha difundido (el del "Concurso-Oposición", el que sigue vigente en las más recientes entregas) tardó un tiempo en concretarse y, después, ha sido bastardizado innumerables veces. En ocasiones por las prisas, pero también se pueden adivinar la falta de inspiración, el entintado defectuoso y, claro, la intervención de muchas manos diferentes. Siempre ha sufrido una lacra: el color. Es la muestra de lo que Bruguera se preocupaba por la calidad de sus producciones, preocupación que parece haber sido heredada por los siguientes editores. En fin, el desaliño es ya una de las rúbricas de Mortadelo y Filemón.

Los momentos en los que el dibujo supera el estilo estándar están en "El Sulfato Atómico" y sobre todo, en la obra maestra "Valor... ¡y al toro!" El intento de hacer un trabajo de mayor calidad, con tendencia a la aventura franco-belga, es evidente. Se trata de dos álbumes de argumento continuado, sin división en capítulos. El dibujo está cuidado, y no se regatea en detallismo. En "Valor y... ¡al toro!" el dibujo no sólo es tan distinto del resto de la serie que hace pensar en un anónimo artista invitado fugazmente, sino que el guión también presenta más complejidad que en cualquier otra historia. Hay una cierta trama y hay una banda de gángsters que comparte protagonismo activo con Mortadelo y Filemón, pus compiten ambos partidos para arrebatar los planos del toro. Es otra cosa, y no el puro (y tan entrañable) humor por el humor que caracteriza a la serie.

Hay que comprender a MORTADELO Y FILEMON como obra de un humorista musculoso, colosal. Como mero vehículo para la carcajada, cuanto más sonora más exitosa. De esta manera, es imposible el desarrollo de los personajes. Precisamente al estar vacíos por completo, se prestan con facilidad a las interpretaciones y los simbolismos que sobre ellos arroje cualquier mastuerzo con inventiva. El hecho de que sean pareja no hace sino incentivar las fantasías. Del complejo de Edipo en Mortadelo o la hermenéutica apocalíptica de Filemón oiremos hablar un buen día. Precisamente Filemón es un personaje injustamente despreciado por quienes se atreven a hablar sobre este tebeo. Filemón no es tan poco valorado por los niños, destinatarios naturales de esta obra. Cualquier interpretación que se haga de MORTADELO Y FILEMON, sin embargo, ha de ser fiel a las características de los personajes.

Mortadelo está dotado con imaginación, juventud, alegría y creatividad. Sus disfraces son muestra de su talante artístico, y tal vez ocupen el lugar de los inventos de un Fantasio o de un Tomás Elgafe. Siendo el personaje de menor escalafón en la jerarquía de la serie, es el quien más a menudo traza planes e imparte instrucciones. Su frase favorita es: *"¡Calma, jefe, calma! ¡Se me ocurre otra idea!"*

Filemón demuestra ineptitud, pereza, negligencia. Todos los vicios que a uno se le



ocurre achacar a la burocracia. Es simple, muy poco espabilado. Su modo de hacer las cosas es siempre el más normal y práctico. Es uno de los personajes más maltratados de los dibujos infantiles (lo siento, Coyote).

A veces se le ve incurrir en un vicio, compartido ocasionalmente por Mortadelo: el alcohol. Las mujeres, sin embargo no existen en su mundo. Por supuesto, nunca como objeto sexual, y sólo marginalmente como figurantes en el guión. Ofelia (personaje ya de la etapa decadente) no es una mujer. Es un chiste sobre la obesidad que lleva falda.

En 1991 los últimos álbumes que nos entregan con la firma de **Ibáñez** muestran a MORTADELO Y FILEMON con el pulso delicado. Un trabajo que se convirtió en rutina hace tiempo y que lleva años sin producir otra cosa que aventuras "imitadoras" de bajísima calidad. Lo que se pretende pasar por innovaciones son cierta caricatura política y un humor algo más grueso y soez. Nada que el lector busque en MORTADELO Y FILEMON, nada que funcione en MORTADELO Y FILEMON, "Atasco de influencias" resulta tosco. "Barcelona-92" es deplorable. Sin embargo, los personajes conservan su gancho y su público, tan inmutable y renovado como siempre. Cuesta imaginar que alguien sea capaz de dar el golpe de genialidad para producir una nueva historieta "creadora", cuesta creer que volverá la inspiración de tantos *gags* antológicos que ya nos han hecho reir demasiados años. Pero lo cierto es que MORTADELO Y FILEMON sigue conservando su halo de grandes personajes, y su modernidad innata aún está en armonía con nuestros días.

NADA PERSONAL, CIUDADANO

El año ha acabado bien, en plan chapuza: no podemos traicionar a la raza; sería deslealtad.

De todo hemos tenido: informadores que siguen sin informar, críticos con libros para el tocomocho, nuevos tebeos usacos, políticos prepotentes, fiscales tremebundos, otra edición del Salò, funcionarios loros (que no al loro), editoriales que nacen por si nos invade Europa, más tebeos usacos, muertos históricos y, ay, despensionados, un nuevo fanzine y una exposición ministerial (que, al decir de los de EL VIBORA, estaba compuesta y dirigida por esquiroles faltos de ética).

Los de la tele estatal -con el **Antonio Gasset** al frente, pionero del tonillo parvulario (que no patibulario, o también) en la lectura de textos-, más la ayuda de los **anténicos**, los **mamachochos** y los apandadores autonómicos demostraron, hasta la saciedad, que en las televisoras se agarran fácilmente a las noticias fáciles sobre tebeos como un recurso fácil para cubrir con facilidad espacios facilones: sus esquemáticas miradas a los mundos de Tin Tin o Astérix, por ejemplo, no las supera ni el **Coma**, quien, por cierto, sacó otra guía de teléfonos, uy, no, de comics *yankees* (confundo los tomazos porque son igual de inútiles, repetitivos e ilegibles). Hubo, también, publicidad nada encubierta, y gratuita, claro, de las cosas del **Víctor Ciruelo**; mi ex-compa, el poeta **José Infante**, quien jamás leyó a Trueno, por cierto, se encargó de encadenar planos mu bonicos del guionista (con voz en *off* autoleída y victoriosa) y de otro tipo que, dicen, ahora dibuja a Sigrid de Hule, digo, de Thule; al **Ambrós** se le citaba en plan carmelita, o sea, por caridad. Y el golpista **Herrera** se abrazaba al **Franquin**, perdón, al **Ibáñez** como a un colega de toda la vida y caminara, el dibujante (o ambos), hacia el premio Nobel de la comunicación. Los autónomos (así llamados porque de presupuestos sin control gastan, digo, derrochan) se montaron uno de los peores trabajos de documentalismo que yo recuerde haber visto en muchos años, y he guipado (que no guiñado) casi todo. Para colmo, los del Plus perdieron la "I" engañando a los autores y chupando ideas lumínicas y escenográficas al **Minis** y a su legionario, digo, comisario (y, de postre, casi ganan, en New York, un premio de arte y cultura, los tíos).

Los políticos y sus funcionarios han seguido mirando a la **Historieta** como un algo inevitable al que hay que atender una vez cada cuatro años, más que nada porque

J. Cuadrado

queda graciosa colgada en una sala; aunque si los comisarios, con sus arquitectos, deciden que los originales, al ser planos, pueden montarse en escenotecnias no planas, sufrirán iras y recortes (millones para los calcetines de **Tapies**, bien parecen, pero no para otras medias).

El más, en otros milenios, audaz editor para lectores inteligentes (o sea, yo), **Rafael Martínez**, el **ex-cairota** (que no carota) cansúvose de sustituir al estado y pasado se ha al barco (lanzadera, más bien) *yankee;* cosa que, lo acabo de leer, bien le parece a EL PAIS. **Segrelles** es uno de los autores más importantes del mundo. Los de **Casset** se han subido a la **parra** y prometen invadir las gasolineras con álbumes de línea clara; apabullantes, los álbumes, bien es cierto (las cosas, como son: confusas), y, como no hay mal que por bien no venga, al estar dirigida, la **Caseta**, con brida tan desastrosa y torpe, veremos pronto los paquetes en las librerías de lance y podremos secar, así, nuestras orfanidosas lágrimas de europea calidad *(qualité, quality, eigenschaft, qualità)* -en hebreo no sé, que hasta ahí ni llego ni pienso, llegar, digo-; si yo fuera, o corcuese, librero, me mercaría justitos los albaranes (y que conste, **LPO**, compa, lo siento por los autores); todo fanzíneroso que no haya recibido los servicios de prensa (cosa que los editores, ante testiga, me prometieron iban a hacer sin exclusiones, pues, profesionales ellos, los de la **Caseta**, entendían que el *fanzine* es la verdadera prensa especializada) puede, pues, tranquilizarse: los saldos están al caer (cuidado con los cantos, que son tapa dura).

Aunque no venga a cuento (o sí), aquí lo suelto (con comillas aproximadas en honor de **Poujade**): un político del PP valenciano, al recibir el fardón catálogo de UNA HISTORIETA DEMOCRATICA, apostrofó a **Galdón**, un compa mío, y vuestro, de Conselleria: *"Debieran ustedes regalar, de vez en cuando, alguna estantería, que ya no sé qué hacer con tanto libro de protocolo"*.

Bien todo, ¿No?

Y menos lloros, compas, que a los colaboradores de **Forum**, parece, nos han subido mil seiscientos reales por folio; al **Giménez**, el profesional, le han nombrado gran capo del **Salò**; a su colega, el **Ramoncín**, el **Gran Intruso**, le han metido en la tele; al **Carulla** (que no **Zurullo**) y al **Borrayo** no les han *judido* los judíos y, última alegría, el **Tuno Regadera** se ha ido al carajo.

Que os quejáis de vicio, primos; casi tanto como yo, o más.

RES ÑAS

CHALLENGERS OF THE UNKNOWN
Jeph Loeb/Tim Sale

En un campo tan convencional y apegado al cliché como el del *comic* norteamericano, la aparición de una obra fresca y casi original nos hace concebir esperanzas (somos tan románticos, en el fondo): hay gentes aún empeñadas en contar historias, y que intentan hacerlo bien, además, con gracia, con talento. No está todo perdido.

Loeb proviene del cine, donde ha realizado tareas de producción en diversos proyectos y ha escrito los guiones de éxitos como TEEN WOLF o COMMANDO. **Tim Sale** viene de la historieta independiente, en cambio, y su nombre está ligado a títulos como THIEVE'S WORLD, GRENDEL o THE AMAZON, proyectos que le permitieron desarrollar su espectacular talento visual y labrarse un cierto prestigio en la profesión. Juntos (pese a lo exótico del maridaje) han dado a luz al mejor *cómic* que hemos tenido la oportunidad de leer en los últimos meses. La serie se caracteriza por su tratamiento irónico y fresco, un acercamiento poco común partiendo de premisas cada día más trilladas (superhéroes con canas, crisis terribles de identidad, desmitificación, esas cosas). Una frescura de miras que se trasluce también en el apartado gráfico, con un Sale inventivo y cuidadoso (entre sus obras favoritas menciona el BLUEBERRY de **Giraud** y el DIETER LUMPEN de **Zentner** y **Pellejero**, y se nota), y con una arquitectura narrativa muy poco convencional en un campo tan esclerótico como el del *comic-book* de superhéroes.

El guión repleto de chistes y guiños internos, de referencias a otras series, a otros personajes, la mimetización a lo largo de la serie de diversos géneros narrativos (bélico, romántico, thriller) en un sorprendente y brillante *tour de force* por ver cuán lejos puede llegarse, la concepción de la página como un todo orgánico y expresivo con el que jugar a renovar, con el que comunicar... todo hace de esta primera serie limitada (habrá una segunda, parece, en su momento, responsabilidad de los mismos autores) un regalo para la vista, una lectura coherente de la que no hay por qué avergonzarse, e incluso un manual en el que aprender para tantos zoquetes empeñados en ver la página como una superficie vacía donde amontonar el mayor número posible de viñetas caiga quien caiga: aprender de narrativa, de compenetración guionista/dibujante, de planteamiento global de la plancha, de cómo dibujar...

Se me hace difícil, en fin, hablar de una obra cuya principal virtud no deja de ser la de estar muy bien hecha, la de ser una luz de esperanza en un panorama tan yermo y descorazonador como el de la actual historieta (y no hablo sólo de los EEUU, lamentablemente).

Francisco Naranjo

HISTORIAS DE SEXO Y CHAPUZA
Carlos Giménez

Con serena mirada emanando calidez y ese clásico rostro suyo de buen tipo, nos sonríe **Carlos Giménez** desde la contracubierta de su último álbum. La expresión no difiere demasiado de la de tantas otras fotos suyas de pasados álbumes, eso sí, más mofletudo, con menos patillas y greñas, cada vez con más aspecto de osito de peluche "Mimosín" ante cuya visión uno apenas puede reprimir cierto afecto primario y lejano. Pues bien, este hombre tan majete y entrañable (el compromiso político, los cubatas, el orgullo de clase, los derechos de autor... Jo, qué tío) que por las instantaneas editoriales entran ganas de pegarle un abrazo, cuenta ya con méritos más que sobrados para entrar en la historia del más selecto tebeo español. No obstante, aunque sus crios de inmensos ojos tristes permanecen de forma imborrable en la memoria de muchos (yo entre ellos, y es que todo aquello me agarró en una edad -por lo temprana- mucho menos descreída e instalada en el cinismo que ahora), aquellos tiempos catárquicos y los acertados *flirteos* con **Aldiss**, **London** o **Lem**, hace un puñado de años que, por desgracia para todos, quedaron atrás.

En el Giménez de hoy, por contra, hallamos un lastimoso ejemplo de autor anquilosado y autoindulgente, con el Norte creativo más que extraviado y la brújula del todo escacharrada. Donde en el pasado hubo inquietud (o cuando menos corrección) narrativa, hoy apenas vislumbramos un chocheante hacinamiento de sonrojantes batallitas narradas con escasa inventiva visual, en las que todo (encuadres, montaje, planificación...) se pliega al servicio de los aspectos más discursivos del guión, esto es, de las intenciones de la letra. Dicha atrofia narrativa se contagia a toda la concepción visual del álbum, navegando éste entre la banalidad exasperante (a veces auténtica nulidad) de las historias (¿?) y la rutinaria trivialidad con que encuentran plasmación gráfica. El resultado, del todo deplorable, no sólo carece de rumbo sino también de ideas.

Siempre resulta poco grato hacerse eco de la esclerosis creativa de un autor otrora interesante y apreciado; aún así, creo conveniente dejar de una vez claro el verdadero papel (basta ya de vaselina y palmaditas en la espalda por parte de los de siempre) que Carlos Giménez juega en nuestra historieta actual, y éste no es otro que el de persistente excretador de necias anacdotillas estiradas sin pizca de gracia, que ni provocan risa ni pena (aunque bien podrían) ni **nada**. Y es que, hoy por hoy, y por mucho que **Ana Salado** se desgañite en los prólogos (¿el amor es ciego?), Carlos Giménez no tiene **nada**

que contar y **nada** se perdería si este engendro de álbum nunca se hubiera realizado... salvo, claro está, unas cuantas perras en la cuenta corriente de su autor. Esa es mi opinión y yo la comparto.

P.D.: Si alguien opina que me he excedido derramando bilis sobre el pobre Carlangas, le invito a padecer la lectura de su historia (ejem) "El combate 101", incluída en ese mismo álbum, y comprobar por sí mismo cómo se pueden llenar (y cobrar) cinco páginas de tebeo a base de las más baratas soplapolleces.

Antonio Trashorras

PERRO NICK
Gallardo
BERLIN 1931
F.H. Cava/Raúl
LEON DODERLIN
Federico del Barrio
EL BRILLO DE UNA MIRADA
E. Ruiz/A. Miralles
POP ESPAÑOL
Varios autores

Tras meses de anuncios, incredulidad y expectación, el principio del año nos trajo por fin los primeros lanzamientos de Casset Ediciones. Un total de cinco álbumes ante los cuales, en primera instancia, hay que descubrirse, en reconocimiento de un esfuerzo editorial palpable. Los cinco álbumes, editados a gran formato y encuadernados en cartoné, gozan de un buen papel y una impresión excelente, y la selección del material, aunque discutible, es alentadora -por lo inusual- en su totalidad, amén de arriesgada y casi necesaria en algún caso concreto.

Tal es, sin duda, el de PERRO NICK, recopilación de historietas breves de **Gallardo**, procedentes en su mayoría de la revista EL VIBORA, aderezadas además con algunos bocetos e ilustraciones. Todo un manifiesto cromático, cortesía de una de las firmas más apabullantemente personales con las que cuenta la cantera nativa. Cabría quejarse, si acaso, y por poner alguna pega, de la espantosa portada, que contrasta con la similar pero mucho más brillante ilustración de contraportada. ¿Un cambio de última hora, por imperativos de la distribuidora?

Eso es, al menos, lo que ha ocurrido con BERLIN 1931, el volumen más grueso del quinteto, que recupera de forma unitaria

"Vendrán por Swinemünde", la obra de **Felipe Hernández Cava** y **Raúl Fernández** publicada por entregas, años ha, en el suplemento dominical del diario EL PAIS. Además de la obvia ventaja de su aparición conjunta, la obra se beneficia con esta reedición de una impresión mucho más fiel a los originales (los fotolitos han sido repetidos), de una nueva y mejorada rotulación, de la corrección o sustitución de algunas de las viñetas -alguna página, incluso- menos afortunadas, y del orden correcto de paginación, alterado en su día por EL PAIS de forma tan frecuente que llegó a hacerse sospechosa. Puesto que acometer ahora un enjuiciamiento sobre las circunstancias y los méritos de "Vinieron por..." requeriría un espíritu y un espacio que no son los de esta sección de reseña, me permito remitir a los interesados a la lectura del artículo "El Cuentito de la Luciérnaga (De obvia moraleja)", de **Francisco Naranjo**, publicado en el número 1 del boletín POGO (Junio 89). Completan el álbum las sensacionales "El Rey del Congo" y "Todo Sueños", historietas breves (y sensacionales, ¿lo he dicho ya?) del mismo dúo ambientadas en el mismo marco histórico -y también editadas ya-, amén de un prólogo del propio **Hernández Cava** sobre la fascinación que ejercen en ambos autores aquel momento y aquel lugar.

También cae en la categoría de los imprescindibles el álbum de **Federico del Barrio** LEON DODERLIN, que bajo ese epígrafe reúne -obviamente- las historietas que su más emblemático personaje vivió en las páginas de las revistas MADRIZ y MEDIOS REVUELTOS. Como hablar de **Federico**, de su obra, se me antoja una tarea amenazadoramente inabarcable y resbaladiza ante la que

me confieso amedrentado, prefiero cobijarme en la seguridad de indicar tan sólo la belleza de este álbum como puro objeto, merced a un cuidado diseño, cariñoso, habría que decir, que acompaña al lector y refleja ese viaje al que **Del Barrio** alude en su introducción, un sobrecogedor periplo del blanco al negro.

Cierran esta primera andanada de lanzamientos dos productos inútiles, que lo son más por contraste: EL BRILLO DE UNA MIRADA, remodelación del álbum homónimo editado por La General en su colección Papel Mojado, realizado por **Ana Miralles** y **Emilio Ruiz**, en el que el añadido del color, mediocre pero correcto, poco ha podido hacer para salvar una base literaria y gráfica tan endeble como la original; y POP ESPAÑOL, una suerte de catálogo de despropósitos, en el que el desinterés o la zafiedad de los autores -según qué casos- da al traste con el posible potencial de una idea, tan forzada, por otra parte, como la de recurrir a la manida y abstrusa hermandad de música e historieta.

Un balance positivo, a fin de cuentas, pero que no consigue despejar la sombra de la duda que se cierne sobre el futuro de esta editorial, tan incierto como sus intenciones. Un temor que no puede por menos que fortalecerse cuando, al acudir al *copyright*, uno se encuentra a autores y editores emparejados por igual, y se echa a faltar aquel "insignificante" matiz de *"...para esta edición"*.

José María Méndez

A SMALL KILLING
Alan Moore/Oscar Zárate

Alan Moore ha sido y es la perfecta coartada que los más han utilizado para justificar su fidelidad a un género (si tal es) cuya defensa, cuya lectura, les llenaría, de otra manera, de mala conciencia cultural. Gentes con la casa llena de *spidermanes* y *batmanes* camuflados entre **umbertos, prousts** y *valentinas*, vieron cómo el cielo se les abría cuando un guionista británico de ardiente mirada y prosa enredadísima aplicaba a los esquemas superheróicos de toda la vida estructuras narrativas un poco por encima del nivel medio de complejidad hasta entonces admitido, rescatándolos así de la más absoluta miseria y elevándolos a la dignidad de la mejor *serie B*. Tras una serie de trabajos muy competentes y un par de obras más que notables (necesarias, incluso), **Moore** decide que ya está bien de chiquillerías y se pone a **escribir** de verdad, obviando *clichés* y adentrándose en las aguas procelosas, fascinantes y peligrosísimas de la fabulación propia, la generación de una obra **personal**, que hable del autor, del mundo (de su mundo). Para desgracia de unos (ellos) y regocijo de otros (nosotros), se embarca en diversos proyectos tan ambiciosos como dispares, el primero de los cuales en ser completado es este álbum editado en Gran Bretaña y que me parece más bien un ejercicio, una pequeña gimnasia antes de ponerse con el trabajo verdaderamente serio.

Obra puente entre dos etapas de su producción, A SMALL KILLING narra con delicadeza y buen pulso la lucha interna de un *yuppie* que intenta entender por qué su vida se hunde repasándola en una vertiginosa carrera marcha atrás (magnífico aquí el guionista, dosificando el *flash-back* con auténtica maestría, insertándolo con naturalidad), hasta hallar el pecado original, ese pequeño primer crimen que mató en él la inocencia, arrastrándole a ese particular infierno de neón, mentiras, traiciones y cegueras que su memoria pone ante nuestros ojos.

Estructuralmente modélico, sin una fisura por la que pueda vislumbrarse el artificio, el álbum nos muestra a un autor maduro, seguro de sí mismo, de sus capacidades. Seguro de lo que quiere contar (y es tan importante eso, hay tantos talentos desperdiciados en balbuceos incoherentes, en mimetismos désesperados, en vaciedades doradas).

Los diálogos están trabajados con naturalidad y soltura, los personajes son creíbles incluso en sus más excéntricas reacciones (el feto envuelto en papel de regalo, el barman que no se inmuta cuando el protagonista recrimina a una silla vacía). El final es, nuevamente, **Moore** (el luminoso amanecer, el triunfo aparente de la inocencia, la vuelta a la pureza... esas cosas tan con melena y barbudas, tan con flores). Un álbum, en suma, satisfactorio, interesante e inteligente. Prólogo prometedor (superado ya, a mi entender, por los capítulos aparecidos de FROM HELL, quizá su obra más compleja, más redonda, más ambiciosa).

(En cuanto al dibujo de **Oscar Zárate**, hay desde luego esa sensación de ya visto, esas ráfagas de **Mattotti**, de **Muñoz**, de **Loustal** incluso. Hay esa linealidad quizá excesiva, esas planchas demasiado poco arriesgadas pese a la primera impresión. Correcto, adecuado, serían calificativos ajustados a su labor. Menos atmosférico que **Lloyd** y menos inventivo que **Campbell**, sin duda el *look* europeo es su principal baza.)

Esperemos atentos nuevas entregas de *"EL MUNDO SEGUN MOORE"* allá donde aparezcan. Merecerán, parece, la pena.

Francisco Naranjo

PROXIMO NUMERO:

Satin